

Curso Universitario

Creatividad e Innovación



Curso Universitario Creatividad e Innovación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/creatividad-innovacion

Índice

01

Presentación

pág 4

02

Objetivos

pág 8

03

Estructura y contenido

pág 12

04

Metodología

pág 16

05

Titulación

pág 24

01

Presentación

Albert Einstein, el físico alemán, dijo que "la creatividad es la inteligencia divirtiéndose". Hoy, esta frase tiene más sentido que nunca, ya que la creatividad no solo ayuda a las personas a alcanzar sus metas eficientemente, también promueve la innovación y el desarrollo en el sector social, académico, científico y tecnológico. Conscientes de esta realidad, el mercado educativo busca docentes que fomenten las habilidades creativas de los estudiantes a través de técnicas como el juego, la música y las artes. Respondiendo a esta demanda, TECH presenta un programa 100 % online que permite a los educadores conocer los métodos más efectivos para estimular la creatividad, el uso de proyectos de robótica para fomentar la innovación y las técnicas más avanzadas para evaluar la creatividad individual.



“

Gracias a este programa lograrás ampliar tus habilidades docentes. Esto será tu principal baza a la hora de potenciar la creatividad y la innovación en tu alumnado de un modo único y a partir de las últimas metodologías de enseñanza”

Desde hace años, el mundo de la educación ha estado inmerso en un intenso debate sobre lo que debería ser la enseñanza en las aulas. Las clases tradicionales, donde el profesor es el único protagonista y los alumnos se limitan a tomar apuntes sin interactuar con los demás presentes, han dejado de ser suficientes. Por eso, es cada vez más esencial que los docentes sean capaces de innovar y ser creativos tanto dentro como fuera del aula.

No es sorprendente, por lo tanto, que las mejores escuelas del mundo estén buscando profesionales que dominen estas metodologías de enseñanza. En países como Noruega, Dinamarca y Alemania, las prácticas de aulas dinámicas son cada vez más habituales y populares.

Con el objetivo de formar a estos profesionales, TECH ha creado el Curso Universitario en Creatividad e Innovación. El programa 100% online proporciona los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para que los docentes puedan impartir sus clases de una manera más amigable y entretenida, lo que ayudará a que los alumnos retengan mejor los conceptos. De esta manera, el estudiante será capaz de diseñar modelos pedagógicos orientados al aprendizaje óptimo y dinámico, todo esto a partir del abordaje de los recursos básicos de la innovación, las estrategias para el desarrollo de la creatividad y sus métodos de evaluación.

Esta titulación consta de 180 horas y cubre los contenidos teóricos y prácticos esenciales para la capacitación en creatividad e innovación. Los materiales didácticos, ejemplos de casos de éxito y material de acceso libre sin restricciones de horarios y fechas, están diseñados para que el proceso de aprendizaje sea cómodo y flexible. Además, el programa utiliza la metodología pedagógica del *Relearning*, que facilita la asimilación de conceptos mediante la repetición gradual y paulatina de los contenidos.

Este **Curso Universitario en Creatividad e Innovación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación enfocada a la Creatividad e Innovación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información teórica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



La escritura creativa, la robótica, la música... Domina todos estos métodos de enseñanza para conseguir que tus clases tengan un carácter propio y eficacia como nunca antes habías visto”

“

En tan solo 180 horas lograrás dominar las claves para comenzar a generar clases únicas e innovadoras donde los alumnos aprendan mientras realizan actividades y jueguen”

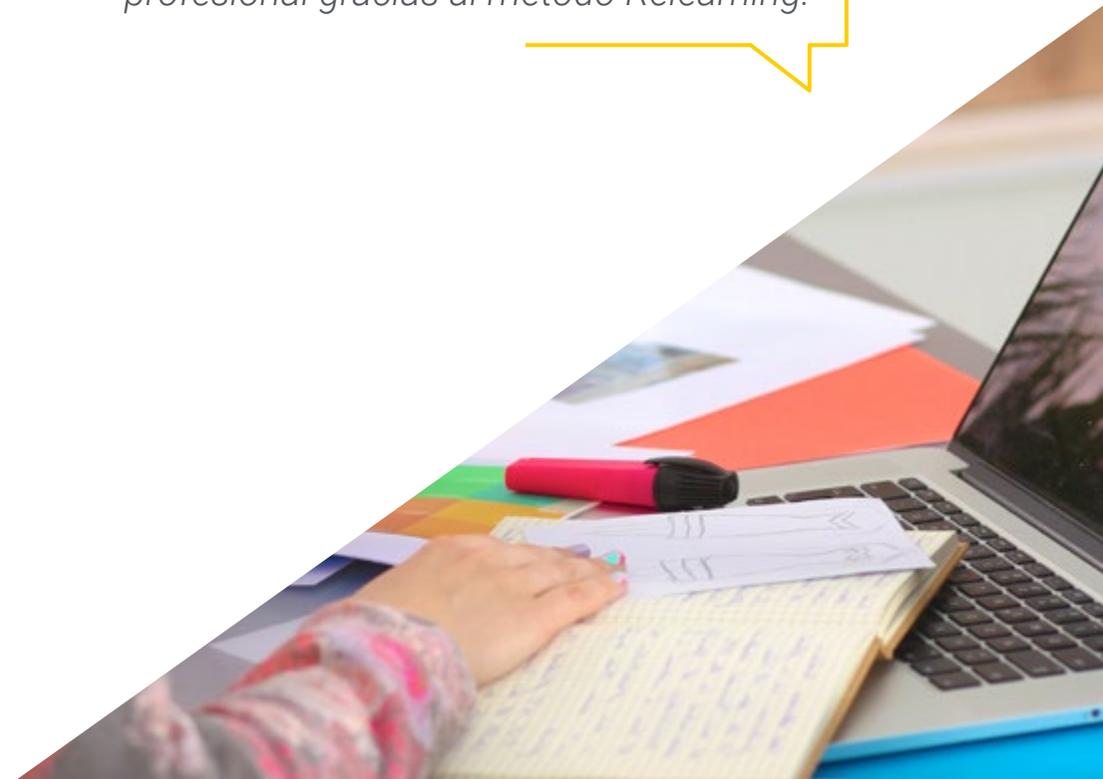
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Deja atrás esos métodos de enseñanza obsoletos donde el profesor se dedicaba a dar monólogos sobre el temario a impartir. Matricúlate ya y conviértete en un experto en materia de Creatividad e Innovación

Especialízate en uno de los pilares fundamentales de la nueva enseñanza en las aulas. Conviértete en un referente en la educación moderna sin sacrificar tu vida profesional gracias al método Relearning.



02

Objetivos

El objetivo de este Curso Universitario es ofrecer a los egresados las bases y conceptos más detallados y específicos sobre la Creatividad e Innovación relacionada con la Educación. Con ello TECH busca que cualquier profesional educativo que desee ampliar sus conocimientos en esta área, consiga una recopilación de contenidos claves lo suficientemente amplia y completa para convertirse en un experto en la materia tras 180 horas de estudio intensivo.





“

¿Siempre has querido potenciar el lado más creativo e innovador de tu alumnado y no has sabido cómo? Matricúlate ahora y consigue hacer de tus clases una experiencia enriquecedora”

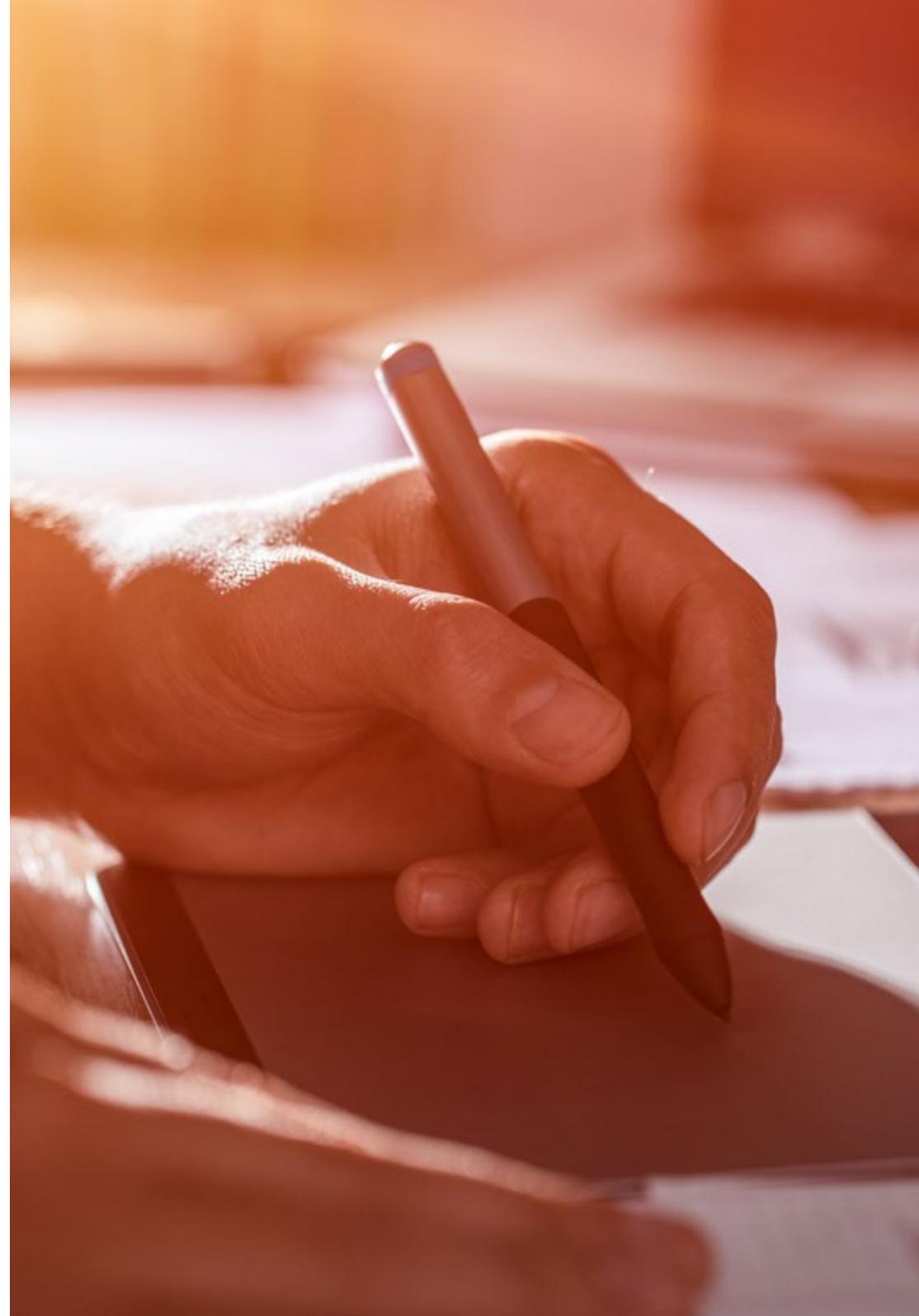


Objetivos generales

- ♦ Conocer los conceptos de Creatividad e Innovación
- ♦ Saber cómo estos términos actúan por sí mismos y en conjunto y cómo poder darles uso dentro de un aula
- ♦ Entender el rol creativo tanto de la escuela como del aula para un estudiante

“

Convierte tu aula en un templo de la Creatividad e Innovación gracias al conocimiento y uso de técnicas educadoras basadas en robótica”





Objetivos específicos

- Definir el concepto de creatividad y saberla diferenciar como producto, proceso y característica
- Entender el concepto de Innovación y entender sus recursos básicos
- Saber potenciar y estimular la creatividad en el aula y fuera de ella
- Saber evaluar y explotar estas las capacidades creativas con el objetivo de potenciar sus capacidades

04

Estructura y contenido

La calidad del temario del Curso Universitario se relaciona con la cantidad de información proporcionada sobre los conceptos de creatividad e innovación y su aplicabilidad. A lo largo del programa académico se abordarán temas como el papel de la escuela en el desarrollo del pensamiento creativo, las pruebas clásicas de creatividad y las claves para asumir el papel de líder en innovación creativa como educador. Además, el temario es 100% online, lo que permite un acceso fácil por parte de los estudiantes desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.





“

Experimenta una nueva metodología de estudio donde podrás acceder a los contenidos del temario desde cualquier lugar, sin restricciones horarias”

Módulo 1. Creatividad e Innovación

- 1.1. Creatividad: ¿Qué es?
 - 1.1.1. Desarrollo Histórico del concepto de creatividad
 - 1.1.2. Concepto de Creatividad
 - 1.1.3. Creatividad como producto, proceso y característica
 - 1.1.4. Grados y Tipos de Creatividad
- 1.2. Innovación: ¿Qué es?
 - 1.2.1. Innovación: ¿qué es?
 - 1.2.2. Recursos Básicos de la Innovación: estructura, información, evaluación y formación
 - 1.2.3. Innovación como proceso
 - 1.2.4. Innovación Educativa
- 1.3. Condiciones de la Innovación:
 - 1.3.1. Motivo de Innovación
 - 1.3.2. La Condición de Consenso y practicidad
 - 1.3.3. Innovación y Cambio
 - 1.3.4. Innovación y Persona
- 1.4. Innovación y Docencia
 - 1.4.1. El Profesor Innovador
 - 1.4.2. El Profesor mediador en el desarrollo innovador
 - 1.4.3. Liderazgo e Innovación Educativa
 - 1.4.4. El Proyecto Educativo Innovador
- 1.5. Inteligencia y Creatividad
 - 1.5.1. Teoría de las Inteligencias Múltiples de H. Gardner
 - 1.5.2. Personas inteligentes y Creativas: Altas Capacidades Intelectuales
 - 1.5.3. Pensamiento Divergente, creatividad e inteligencia
 - 1.5.4. El Modelo Interconductual de Comportamiento Creativo
- 1.6. Estimulación de la Creatividad
 - 1.6.1. ¿Cómo potenciar la creatividad?
 - 1.6.2. Proyecto Harvard
 - 1.6.3. Proyecto Spectrum
 - 1.6.4. Estrategias para el desarrollo de la creatividad





- 1.7. La Escuela Creativa e Innovadora
 - 1.7.1. El papel de la escuela en el desarrollo del pensamiento creativo
 - 1.7.2. Escuela Creativa y Libre: La escuela de Reggio Emilia
 - 1.7.3. Creatividad, Aprendizaje y Rincones
 - 1.7.4. EMOCREA: Una realidad
- 1.8. El Aula Creativa e Innovadora
 - 1.8.1. El aula: El escenario perfecto
 - 1.8.2. El Programa formativo en el aula: innovación y transformación
 - 1.8.3. Desarrollo Curricular e Innovación
 - 1.8.4. Modelo de Innovación Curricular
- 1.9. Evaluación de la Creatividad
 - 1.9.1. Factores comunes de evaluación de la creatividad
 - 1.9.2. Pruebas clásicas de creatividad
 - 1.9.3. Batería de Evaluación del Pensamiento Creativo: VP-FA
 - 1.9.4. Indicadores psicométricos de la evaluación de la creatividad: fiabilidad y validez
- 1.10. Experiencias Creativas en el Aula
 - 1.10.1. Robótica y Proyectos STEAM
 - 1.10.2. Taller de Escritura Creativa
 - 1.10.3. Comunicación y Creatividad
 - 1.10.4. Creatividad y Artes: plástica y Música

“*Matricúlate ya y conoce las claves para potenciar la creatividad en el aula mediante el análisis de instituciones especializadas en este ámbito, como la Reggio Emilia!*”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

“

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.



El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.

Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los educadores especialistas que van a impartir el programa universitario, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Creatividad e Innovación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Creatividad e Innovación** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Creatividad e Innovación**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web for
aula virtual idiomas

tech global
university

Curso Universitario Creatividad e Innovación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Creatividad e Innovación

